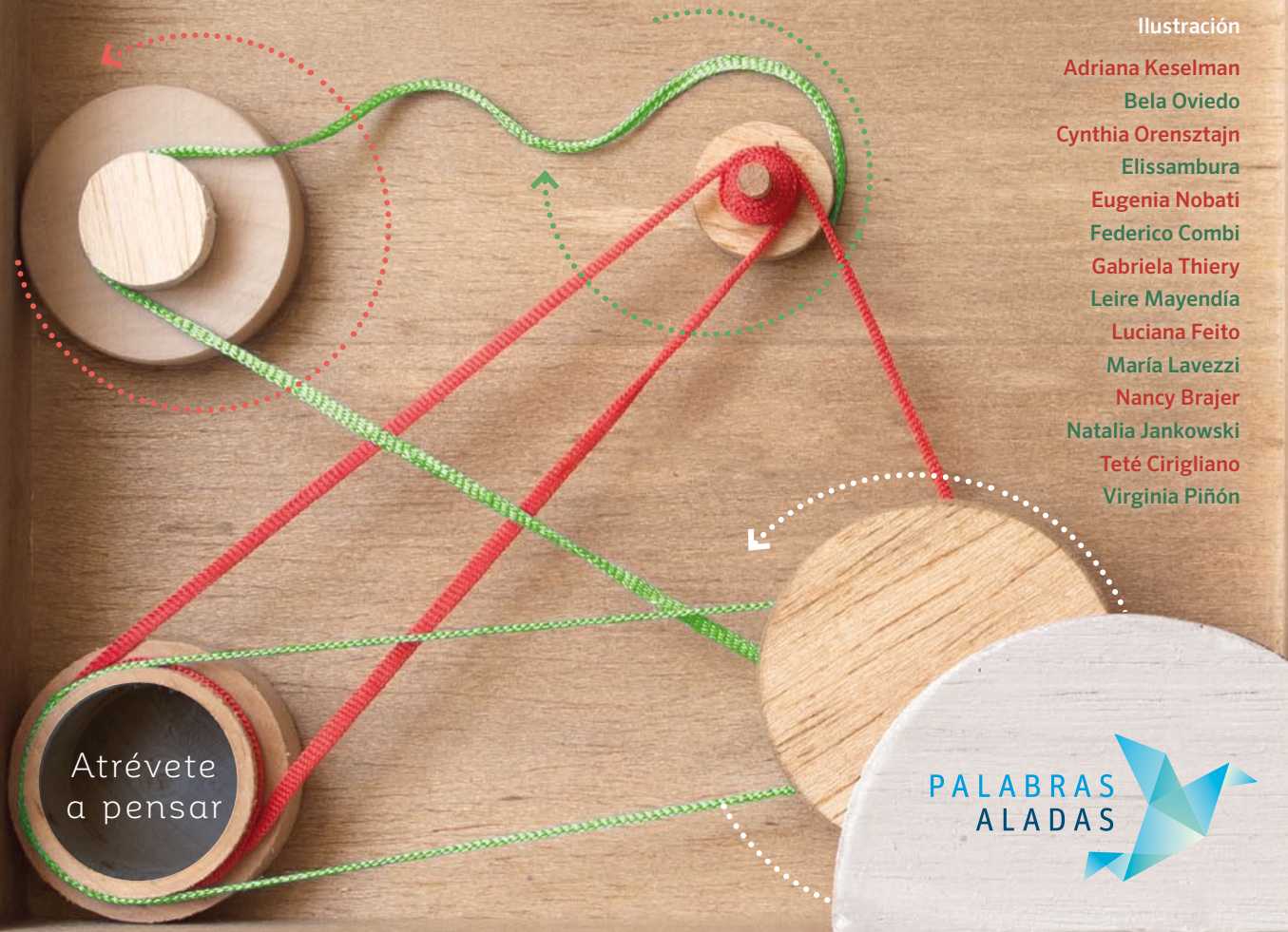


EL JUEGO DE PENSAR

Cristina Núñez Pereira y Rafael R. Valcárcel

Ilustración

Adriana Keselman
Bela Oviedo
Cynthia Orensztajn
Elissambura
Eugenia Nobati
Federico Combi
Gabriela Thiery
Leire Mayendía
Luciana Feito
María Lavezzi
Nancy Brajer
Natalia Jankowski
Teté Cirigliano
Virginia Piñón



Atrévete
a pensar

PALABRAS
ALADAS



EL JUEGO DE PENSAR

TEXTOS: CRISTINA NÚÑEZ PEREIRA Y RAFAEL R. VALCÁRCEL

6	Eugenia Nobati	10	De donde ningún barco ha regresado Leire Mayendía	12	Veo veo (observar) Gabriela Thiery	14	¿Quién soy? (reconocer) Adriana Keselman	16	Si le, si le, no le, no le (clasificar) Nancy Brajer	18	Las siete diferencias (comparar) Federico Combi	20	Vengo de... (describir) Luciana Feito	22	Palabra prohibida (definir) Virginia Piñón	24
5	Cynthia Orensztajn	26	Un código de fuegos artificiales Leire Mayendía	28	Cada oveja con su pareja (relacionar) Virginia Piñón	30	Escondite (suponer) Federico Combi	32	Códigos secretos (deducir) Elissambura	34	Adivina adivinanza (interpretar) María Lavezzi	36	Palabras caseras (explicar) Adriana Keselman	38	Nombre, apellido, cosa, animal (ejemplificar) Nancy Brajer	40
4	Federico Combi	42	Una enfermedad que cura Leire Mayendía	44	Crear colores (experimentar) Natalia Jankowski	46	Búsqueda del tesoro (descubrir) Gabriela Thiery	48	¿Qué tiene más? (demostrar) Cynthia Orensztajn	50	Volar cometas (aplicar) Teté Cirigliano	52	Hacer maquetas (construir) Federico Combi	54	Tres en raya (completar) Natalia Jankowski	56
3	Gabriela Thiery	58	El calamar que se convirtió en cohete Leire Mayendía	60	Cartones y latas (atribuir) Virginia Piñón	62	Palitos chinos (seleccionar) Luciana Feito	64	Taller de reparaciones (analizar) Eugenia Nobati	66	Laberinto (replantear) Bela Oviedo	68	Dominó (ordenar) Teté Cirigliano	70	Rompecabezas (organizar) María Lavezzi	72
2	Bela Oviedo	74	Mapas de canciones Leire Mayendía	76	Ajedrez (planear) Luciana Feito	78	Zombis y cazadores (hacer hipótesis) Eugenia Nobati	80	Tangram (combinar) María Lavezzi	82	Juego de sombras (generalizar) Adriana Keselman	84	Boliche (modificar) Teté Cirigliano	86	Tabas (perfeccionar) Nancy Brajer	88
1...	Luciana Feito	90	Una casa en el agua Leire Mayendía	92	Sudoku (revisar) Elissambura	94	Memoria (comprobar) Cynthia Orensztajn	96	Suma, resta, multiplica y divide (discriminar) Elissambura	98	Yenga (sopesar) Eugenia Nobati	100	Castillo de naipes (corregir) Natalia Jankowski	102	Piedra, papel o tijera (decidir) Gabriela Thiery	104



Los cachorros de diversas especies desarrollan sus capacidades a través del juego. Los humanos, además, somos capaces de jugar a inventarnos nuevos juegos. Y, para ello, ponemos en marcha los engranajes de nuestro cerebro: observamos, analizamos, deducimos...

Este libro es una bella y divertida manera de conocer mejor el apasionante juego de pensar.

Si no conoces las reglas de alguno de los 36 juegos que se mencionan en este libro, podrás encontrarlas en www.palabrasaladas.com/juegos.html



- De noche, monstruos de terroríficas garras se introducen en tu habitación para intentar apoderarse de tu mente. Pero cuando te atreves a girar, y los observas con la valentía de quien busca la verdad, se convierten en inocentes sombras.

Observar, entre otras cosas, nos ayuda a cazar esos miedos que se han convertido en monstruos imaginarios; tan temibles que llegan a anular nuestros deseos y controlar nuestros actos.

En un paisaje puedes ver cada detalle que lo compone. O, si das rienda suelta a tu imaginación, puedes ver...



Aunque pueda parecer absurdo, hay quienes juegan al **Veo veo** con los ojos cerrados para que la «visión» abarque más dimensiones, como la del tacto.

—Toco toco.

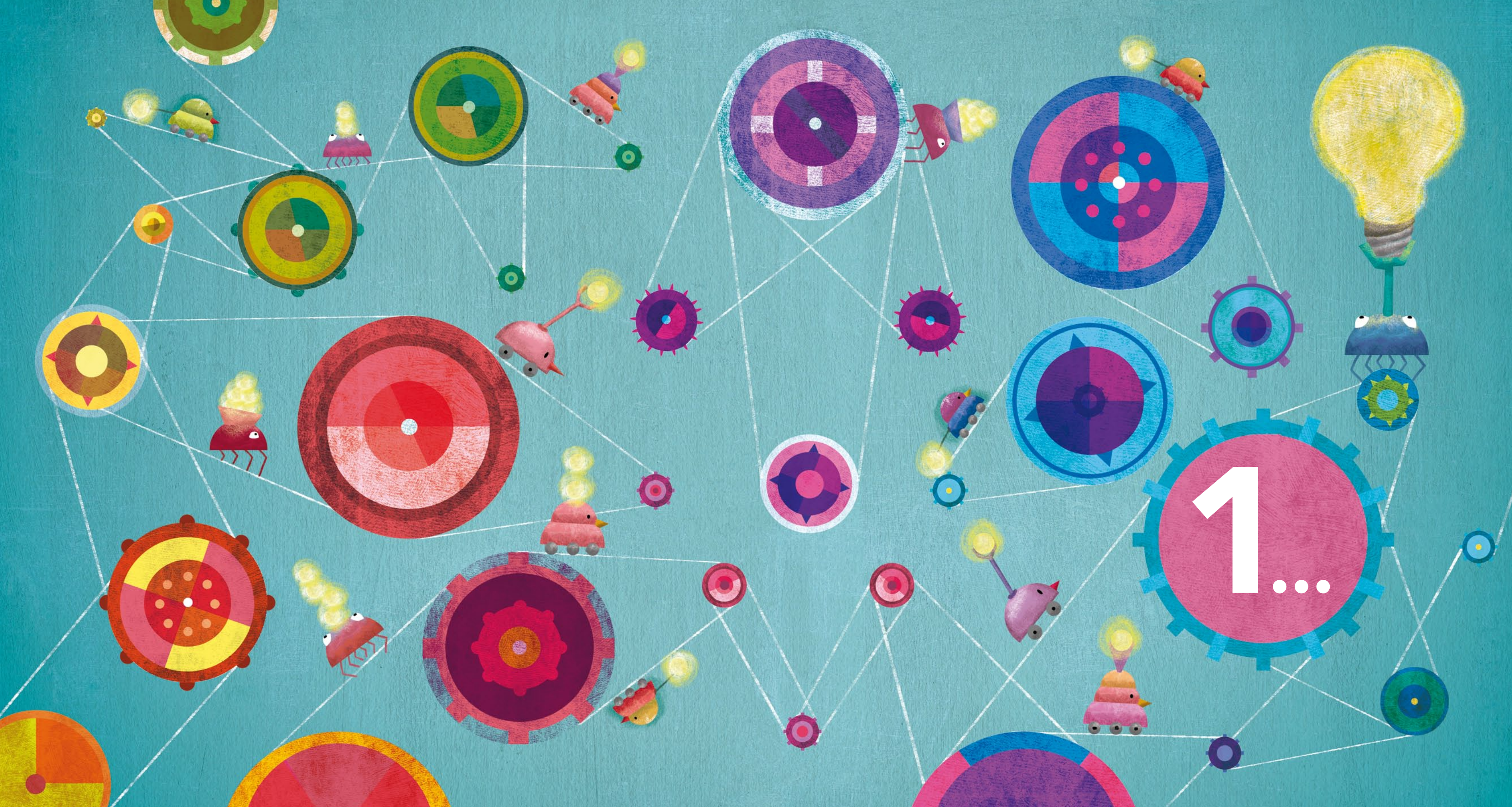
—¿Qué tocas?

—¡Una cosita que es espinosa y blanda!

—¡El pez globo!

¿Y tú cómo jugarías al «Veo veo de las emociones»?





- Un relámpago iluminó el charco y el hipopótamo acertó a ver, además de sus enormes orificios nasales, multitud de refulgentes puntos blancos reflejados. Un escalofrío recorrió su corpachón. Era deseo de saber. De dejar atrás la comodidad de la sabana. De palpar aquel cielo mágico lleno de luces. Aunque se estaba tan a gustito en el barro caliente...

El hipopótamo se sacudió el lodo y la pereza. ¿Qué pasaría si...? Decidió ampliar su horizonte, batallar nuevas dificultades, pensar como nunca antes había pensado, vivir como nunca antes había vivido.

Mientras pedalea en su casa voladora, se le oye decir: «Cada día es un juego. ¿Te apuntas?».

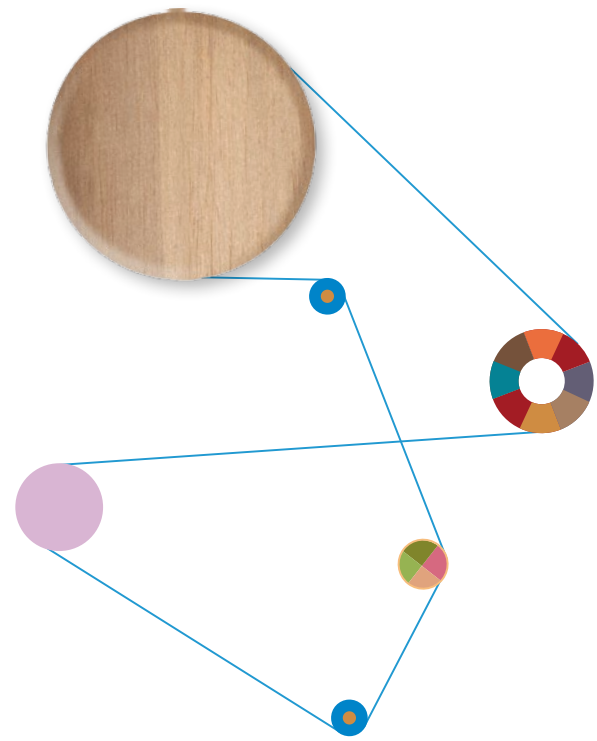
Decidir es hacer una elección tras reflexionar sobre las alternativas que existen.



Puedes jugar a **Piedra, papel o tijera** de dos formas. La primera es la ultrasónica: tu mano adopta una forma de manera rapidísima. Ganar o perder suele depender del azar. La otra forma es la ultralenta: observas a tu contrincante, lo analizas a él y la jugada anterior antes de decidir si tu arma será la piedra, el papel o la tijera. Seguro que la partida resulta mucho más emocionante.

Piedra, papel, tijera y... ¿qué otra figura puedes añadir a este juego? ¿Qué otros juegos puedes inventar?





... ¡A JUGAR!

EL JUEGO DE PENSAR

Los cachorros de diversas especies desarrollan sus capacidades a través del juego. Los humanos, además, somos capaces de jugar a inventarnos nuevos juegos. Y, para ello, ponemos en marcha los engranajes de nuestro cerebro: observamos, analizamos, deducimos...

Este libro es una bella y divertida manera de conocer mejor el apasionante juego de pensar.



PALABRAS
ALADAS



www.palabrasaladas.com